



Kommandozeilenparameter von Pacman3D

Stand: 2002-03-27 - Labyrinthgruppe

Beim Starten der Javaklasse Game – dem Loader des Pacman3D-Spiels – kann der Benutzer eine Reihe von Parametern angeben, um Eigenschaften des Spiels zu beeinflussen. Im Folgenden eine Übersicht über die zur Verfügung stehenden Parameter, Optionen und ihre Aufgabe.

Parameterliste

Parametername	Optionen	Aufgabe
<code>--help</code>		zeigt eine Liste der möglichen Kommandozeilenparameter, ihrer Optionen und Funktionsweise
<code>--withoutintro</code>		startet Pacman3D ohne Intro und lädt direkt das Default-Level oder das mit dem <code>--levelfile</code> übergebene Level
<code>--levelfile</code>	filename	lädt das angegebene Level mit dem Dateinamen <i>filename</i> , wenn der Parameter <code>--withoutintro</code> ebenfalls angegeben wurde. Zu beachten ist, dass der Pfad relativ zum aktuellen Verzeichnis gesetzt sein muß (also beispielsweise <code>level/level_10x10.p3d</code>)
<code>--withmouselistener</code>		aktiviert Mouselistener für die gesamte Spielszene, mit denen Rotation, Translation und Skalierung vorgenommen werden kann
<code>--wireframesonly</code>		statt der ausgefüllten Zellen des Labyrinths werden nur Linienquader gezeichnet, was insbesondere für große Level auf leistungsschwächeren Rechnern interessant ist
<code>--debuglevel</code>	notice warning critical	setzt den Debugmodus des Spiels. <i>critical</i> beinhaltet schwere Fehler, <i>warning</i> in bestimmten Situationen ungünstige aber nicht kritische Probleme und <i>notice</i> einfache Statusmeldungen.
<code>--servermode</code>	host	startet ein Netzwerkspiel im Servermodus. Der Zusatz <i>host</i> ist eine IP-Adresse oder ein Hostname, mit dem der Server auf Clientanfragen horchen soll (nötig, wenn mehrere IPs im lokalen Rechner vorhanden sind)

--clientmode	host	startet ein Netzwerkspiel im Clientmodus. Der Zusatz host ist die IP-Adresse bzw. der Hostname des Zielservers
--monsteramount	n	setzt die Anzahl der Monster auf den Zusatz n. Es werden allerdings nur maximal so viele Monster geladen, wie im Level vorgesehen. Im Netzwerkspiel hat die Einstellung nur Auswirkungen auf dem Rechner, auf dem die Monster erzeugt werden (= Serverrechner)
--demomode		führt den Demomodus des per Kommandozeile gesetzten oder im Intro gewählten Levels aus
--recordfile	filename	speichert das Level nach Beendigung des Spiels im angegeben <i>filename</i> ab und legt darin die aufgezeichneten Tastaturkommandos zur Pacmansteuerung als Demomodus-Daten ab

Beispiele

Mit dem folgenden Aufruf wird das Level aus der Datei levels/level_10x10.p3d geladen, dabei auf das Intro verzichtet und zum Rendern der Wireframe-Modus gewählt:

```
game --withoutintro --levelfile levels/level_neon.p3d -wireframesonly
```

Bei diesem Programmaufruf werden Mouselistener zur Rotation, Translation und Skalierung in die gesamte Spielszene eingefügt und das Debuglevel wird auf critical-Meldungen setzen (wodurch notice- und warning-Meldungen unterdrückt werden):

```
game --withmouselistener --debuglevel critical
```

Startet ein Netzwerkspiel als Server mit dem angegebenen Level und geht dabei direkt ohne Intro ins Spiel:

```
game --servermode 141.2.114.129
--withoutintro
--levelfile levels/level_10x10.p3d
```

Startet ein Singleplayerspiel ohne Intro mit dem angegebenen Level im selbstablaufenden Demomodus:

```
game --withoutintro
--levelfile levels/level_kingsize_demo.p3d
--demomode
```